



MANUEL DE SURVIE À LA GRANGE DE MONTABOT

(b.a.-ba du/de la nouvel.le arrivant.e)



SOMMAIRE

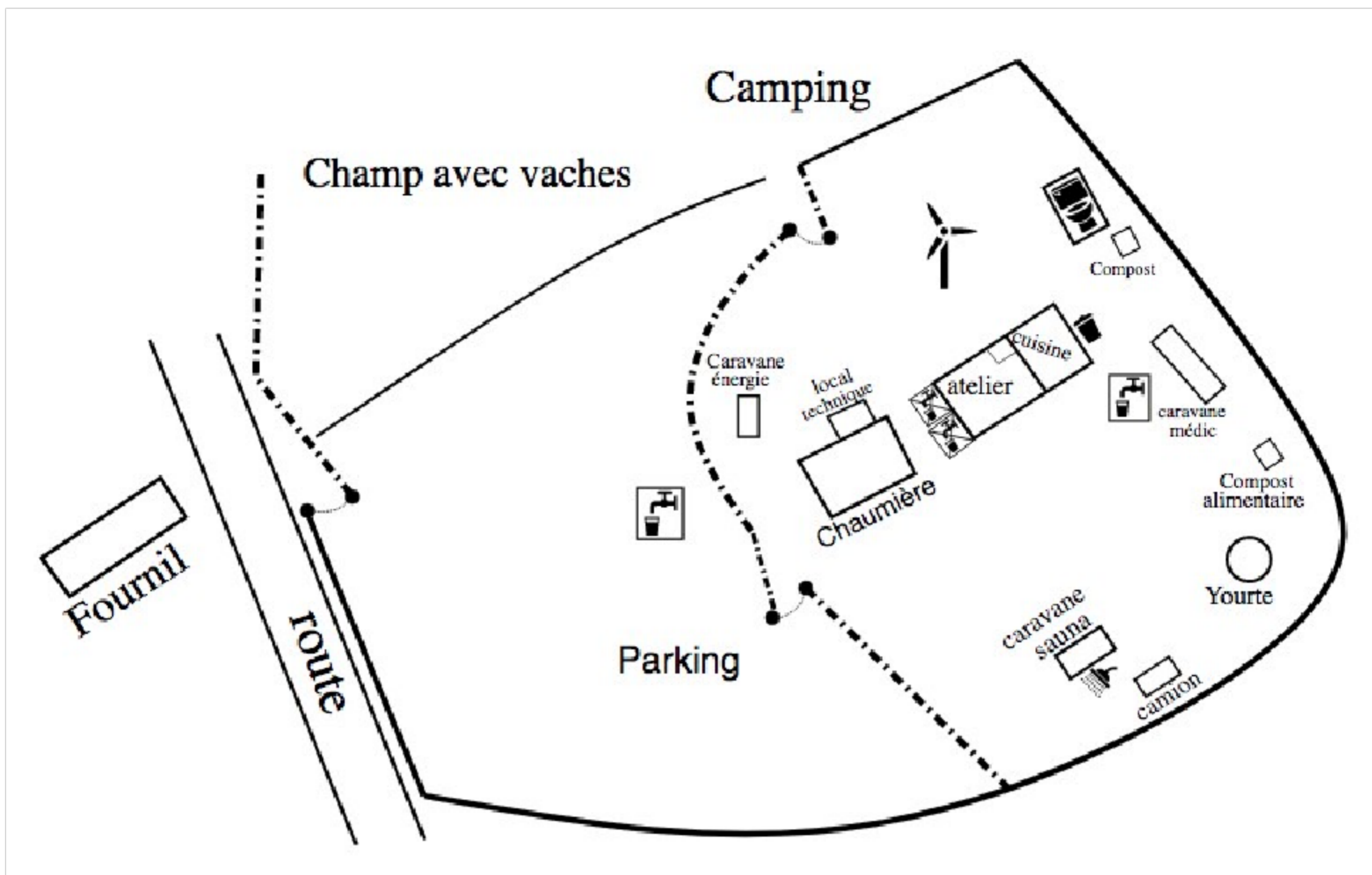
Bienvenue à la Grange de Montabot !	
p. 3	
Plan général.....	p.
3	
PARTIE 1 – ARRIVER À LA GRANGE	
1.1. Garer son véhicule	
p. 4	
1.2. Accueil des animaux	
p. 4	
PARTIE 2 – S'ÉLECTRIFIER	
2.1. La maison terre-paille.....	
p. 4	
2.1.1. La lumière.....	p.
5/6	
2.1.2. Les prises.....	p.
6/7	
2.1.3. Internet.....	
p. 7	
2.2. Cuisine.....	p.
7	
2.3. Atelier	
2.3.1. Eclairage et prises.....	
p. 7/8	
2.3.2. Groupe électrogène.....	
.....	p. 8
2.4. Yourte.....	p.
8	
2.5. Organiser des soirées.....	
p. 8	
PARTIE 3 – SE SUSTENTER	
3.1. Eau	p.
9	
3.2. Cuisiner.....	p.
9	
3.3. Faire la vaisselle.....	
p. 9	
3.4. Gérer les déchets.....	
p. 10	
PARTIE 4 – SE CHAUFFER	
4.1. Le bois	p.

10	
4.2. Outils de chauffe	p.
11	
PARTIE 5 – SE CONSERVER	
5.1. Se soulager	p.
12	
5.2. Se laver	p.
12	
5.3. S’habiller	p.
13	
5.4. Se soigner	p.
13	
PARTIE 6 – SE REPOSER	
14	p.
PARTIE 7 – S’ÉDUCUER	
7.1. Librairie/Infokiosque.....	p.
14	
7.2. Bibliothèque.....	p.
14	
PARTIE 8 – AVANT DE QUITTER LA GRANGE.....	
15	p.

BIENVENUE A LA GRANGE DE MONTABOT !
--

Que tu sois ici pour une réunion, une semaine de chantier, pour retrouver des copaines, cette brochure est faite pour que tu puisses trouver tout ce dont tu peux avoir besoin, notamment pour boire, cuisiner, travailler, festoyer...

Le lieu n’étant raccordé ni au réseau électrique ni au réseau d’eau, il est nécessaire de raisonner les différents usages énergétiques sur place. Cette brochure présente une localisation des espaces (voir le plan ci-dessous), explique comment utiliser les différentes installations selon les usages, et indique les points de vigilance à avoir en tête lorsque nous sommes sur place.



Si ce Manuel n'a pas su répondre à une ou plusieurs de tes questions, nous t'invitons à nous laisser tes remarques et suggestions d'amélioration sur un papier ou bien par courriel à l'adresse <montabot@riseup.net>.

Nous en tiendrons le meilleur compte lors de ses ultérieures mises à jour.

Merci pour ton attention, bonne lecture, et au plaisir de te retrouver ou de te rencontrer en ce lieu !

PARTIE 1 – ARRIVER A LA GRANGE

1.1. GARER SON VÉHICULE

Ouvrir la clôture pour accéder au parking puis la **refermer** pour préserver le bétail et le potager.

Si tu tiens à tes **rétroviseurs**, pense à les replier car nos amies les vaches aiment beaucoup s'y frotter.

Si tu tiens à ton **anonymat**, pense à recouvrir tes plaques de scotch pour les masquer (et pense à les démasquer avant de partir pour réduire les risques de te faire arrêter).

Par **temps humide**, ne t'avance pas trop loin dans le parking, au risque de devoir longuement pousser ton véhicule pour repartir.

1.2. ACCUEIL DES ANIMAUX

Les chien.nes sont toléré.es dans la mesure où ie.lles sont aimables avec les autres animaux (dont les chat(e)s, les humain(e)s, les vaches et les taureaux).

Pour les brouteurs, nous recommandons l'herbe du parking (avant la clôture), moins riche en déchets de chantiers qui peuvent être coupants.

PARTIE 2 - S'ELECTRIFIER

Comme tu as pu le lire page 3, le site de la Grange de Montabot n'est **pas raccordé au réseau EDF**. Pour autant, il est possible d'utiliser de l'électricité de manière «raisonnée» car le site dispose de plusieurs installations électriques, à savoir des **panneaux solaires** (avec des parcs de batteries indépendants) et une **éolienne**.

L'éolienne et les panneaux solaires de la maison terre-paille (aussi nommée chaumière) alimentent:

- la maison terre-paille
- les lumières extérieures
- la yourte
- la caravane
- quelques prises de l'atelier identifiées.

Le **local technique** où se trouve notamment le tableau électrique et les différents éléments qui seront présentés dans cette notice se situe **derrière la chaumière** (voir plan page 3). En voici un dessin et une photo:



Les **panneaux solaires** sur la vieille grange produisent de l'énergie permettant d'alimenter :

- la lumière pour la cuisine et l'atelier

- les prises de la cuisine.

Deux points réclament une vigilance particulière :

- le **vent**: si le vent souffle un peu trop fort (ou qu'une tempête est annoncée), il est primordial de freiner l'éolienne en levant la barre du disjoncteur « frein éolienne » du panneau dans le local technique. Si ce n'est pas fait, l'éolienne peut se casser.
- le **taux de charge des batteries**: dans le même local technique, il y a un afficheur « moniteur de charge » nous permettant de contrôler le taux de charge des batteries (en %). Entre 100 et 50 %, tout va bien. En dessous de 50 % de charge, commencez à rationner sérieusement la consommation d'électricité (débrancher des appareils). Un indicateur sur le côté gauche de l'écran nous permet de savoir si on est en train de recharger les batteries (flèche vers le haut) ou en train de consommer (flèche vers le bas).



ATTENTION: De manière générale, l'installation **n'est pas conçue pour alimenter des appareils résistifs** (type bouilloire, cafetière, etc) car leur appétit énergétique est trop vorace.

2.1. LA MAISON TERRE-PAILLE (également appelée chaumière)

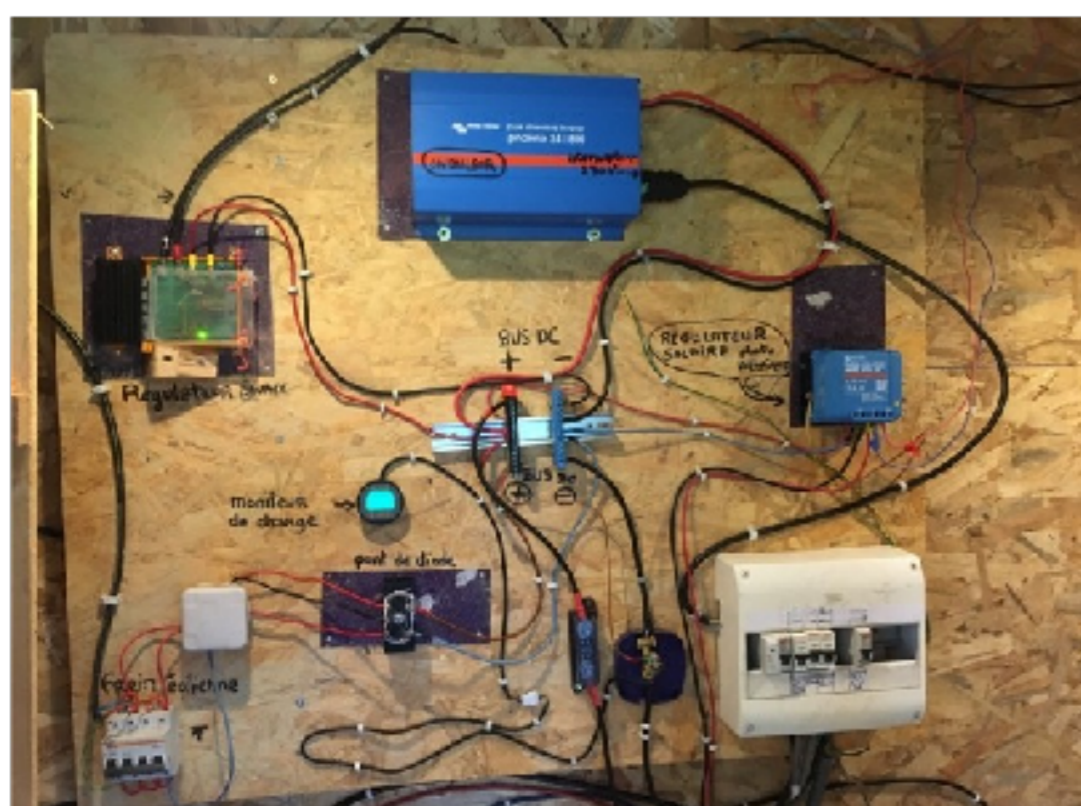
Cette maison est utilisée pour se réunir, travailler, lire et même dormir.

2.1.1. La lumière

Il est possible que tu arrives dans la chaumière et qu'il n'y ait pas de lumière après avoir testé les différents interrupteurs.

Pourquoi ? Un disjoncteur a sauté ? Aucune ampoule ne fonctionne ? Où est le tableau électrique ?

La réponse se trouve hors de la chaumière, dans le **local technique** situé juste derrière la maison (voir plan page 3).



En ouvrant la porte coulissante, tu découvres un beau tableau d'OSB bien fourni, avec plein d'indications. Et ici la lumière fonctionne !

Le gros boîtier bleu en haut du panneau est l'onduleur, c'est lui qui te permettra d'avoir du courant (attention, il permet de délivrer au maximum **750 Watts**).

Pour cela, tu n'as qu'à appuyer sur l'interrupteur fixé sur le bord droit de l'onduleur, et à le mettre sur ON (c'est mieux qu'ECO, pas forcément intuitif on te l'accorde !).



Une lumière verte s'allumera au-dessus de l'interrupteur, et tu pourras filer constater l'arrivée de l'éclairage dans la salle commune !

Voilà pour la lumière...

Il y a également une information importante donnée par le moniteur de charge. Il indique si les batteries sont bien chargées : 100% - parfait, 50% - mauvais ! Mais on en reparle plus loin.

Pour utiliser la salle commune, tu as besoin de lumière mais aussi peut-être des prises électriques.

2.1.2. Les prises

L'onduleur t'a permis d'alimenter la chaumière en électricité, que ce soit la lumière ou les prises.

Toutefois, comme tu l'as constaté, l'installation électrique est autonome, et limite donc la puissance totale que nous pouvons utiliser sur place.

Il ne faut donc pas brancher d'appareils trop puissants (ou trop d'appareils en même temps) sinon l'onduleur (et donc le courant) saute. Si ça devait arriver, pas de panique, il suffit de débrancher les appareils et d'éteindre puis rallumer l'onduleur.

Par exemple, il n'est **pas possible de brancher la cafetière électrique** ou la bouilloire que vous avez ramenées. Pour un vidéoprojecteur, vérifier que sa puissance absorbée est

inférieure à 750 Watts.

Il faut privilégier la recharge de ses appareils (ordinateurs, téléphones, accus, cigarettes électroniques, etc.) en journée et surtout lorsqu'il fait beau.

2.1.3. Internet

La grange ne dispose pas d'une connexion internet. Il est en revanche tout à fait possible de venir avec un téléphone recevant la 2/3/4/5G et de partager sa connexion. Le signal y est en effet de qualité.

2.2. LA CUISINE



La cuisine est pourvue d'une installation électrique indépendante (installation historique de 2012).

Aucune manipulation particulière n'est nécessaire pour avoir la lumière. En revanche, pour brancher un appareil, il faut allumer l'onduleur et s'assurer que la multiprise soit bien allumée.

On ne peut pas dépasser la puissance de 350W : cette multiprise sert donc essentiellement à recharger des téléphones et à utiliser le mixeur de la Grange.

Note : une fiche permet de raccorder une multiprise dans l'atelier.

2.3. L'ATELIER

2.3.1. L'éclairage et les prises

L'éclairage de l'atelier provient de l'installation de la cuisine. Si tu as besoin d'utiliser des outils, tu peux aller voir du côté du panneau situé à droite de la porte en entrant.

3 multiprises sont fixées à ce panneau :

- l'une vient de la cuisine (max 350W)

- une autre vient du local technique (max 750W)
- une autre vient du groupe électrogène (max 2000W).



Les chargeurs de batterie pour l'outillage peuvent se brancher sur les prises provenant du local technique ou de la cuisine.

Si tu veux utiliser un appareil filaire consommant plus de 750W (circulaire, perceuse, pompe etc), il sera donc nécessaire de faire fonctionner le groupe électrogène.

2.3.2. Le groupe électrogène

Mais où est ce groupe électrogène ? Il est derrière la cuisine, dans un caisson en bois. Tu n'as pas besoin de le sortir de son caisson pour l'utiliser.

On t'explique son fonctionnement par étapes à partir des photos ci-dessous :



Déjà, il faut savoir si c'est un groupe électrogène essence ou diesel. La bonne réponse est **essence** (gasoline en anglais !).

1) Vérifier le niveau d'essence

En ajouter s'il en manque dans le réservoir blanc: il y a un entonnoir avec filtre dans le caisson. L'essence est stockée dans l'atelier.

2) Mettre le bouton rouge à l'arrière du groupe sur la position **ON**

- 3) Ouvrir l'arrivée d'essence (deuxième bouton situé sous le bidon noir)
- 4) Tirer le starter vers soi (premier bouton situé sous le bidon noir)
- 5) Lancer le moteur en tirant sur la ficelle de démarrage (carter rouge)
- 6) Repousser lentement le starter une fois le moteur chaud

Pour éteindre le groupe, mettre le bouton rouge sur **OFF**. Et fermer l'arrivée d'essence.

Il te reste à vérifier que les branchements sont bien effectués (histoire que le groupe électrogène alimente bien la multiprise concernée dans l'atelier !)

2.4. LA YOURTE

La yourte est généralement connectée au système électrique principal (provenant du local technique). Il est donc nécessaire de prendre en compte les usages combinés de la maison terre-paille et de la yourte elle-même pour ne pas trop décharger les batteries.

Vérifier que la fiche « yourte » est bien branchée sur une multiprise du panneau de l'atelier.

2.5. ORGANISER DES SOIRÉES

L'installation électrique du local technique permet notamment de faire des soirées de projection de film. Il faut simplement s'assurer que les batteries soient suffisamment chargées (>85%) avant de lancer le vidéo-projecteur. Sinon, il faut utiliser le **groupe électrogène**.

L'utilisation d'une **tireuse** nécessite l'utilisation du groupe électrogène, de même qu'une **sono** pour un concert.

Attention, la qualité du courant fourni par le groupe électrogène n'est pas toujours au top (le groupe ne dispose pas de régulation du signal produit). **Évitez au maximum** l'utilisation de matériel bourré d'électronique (ordinateur, téléphone, table de mixage). Préférez donc utiliser des **enceintes portatives** pour jouer de la musique.

PARTIE 3 – SE SUSTENTER

3.1. EAU

Pour cuisiner il est fort probable que tu aies besoin d'eau. Le site n'étant pas raccordé au réseau, où peux-tu en trouver ?

Tu trouveras sur place de l'eau de pluie (non potable) et de l'eau potable.

Pour l'eau non potable, il y a une tonne plastique de 1000L qui récupère l'eau de pluie (voir le plan page 3, puis dessin et photo ci-dessous) et que tu peux toi-même récupérer grâce à son robinet.



Pour avoir de l'eau potable y a deux solutions:

1) Utiliser la colonne en inox de 8L dans la cuisine de la grange (avec l'eau de pluie). Vérifier avant que la partie basse ne soit pas pleine (sinon ça déborde!) et vérifier que le robinet est bien fermé (sinon ça coule !). Ensuite, compter 1h pour un 1L quand les filtres sont propres.

Penser de temps en temps à transvaser l'eau filtrée dans un bidon transparent écrit « eau potable ».

2) Aller remplir des bidons chez la voisine en haut du chemin, il y a un robinet extérieur sur la façade de la maison.

Pour info on ne se sert de l'eau potable que pour boire et cuisiner. On fait la vaisselle avec de l'eau non potable.

3.2. CUISINER

Tous les ustensiles sont dans la salle cuisine de la grange. Tu peux fouiller et te servir !

Les bouteilles de gaz pleines sont derrière la caravane Médic, aussi nommée Carlopoil (cf plan).

Ne pas hésiter à mettre la nourriture dans le garde-manger parce qu'il y a des souris.

Le four est à gaz : il faut être patient.e ! Tourner le bouton du four en face des chiffres (1, 2 ou 3) en appuyant un certain temps.

3.3. FAIRE LA VAISSELLE

Utiliser de l'eau non potable chauffée au bois avec les gamelles aluminium.

Plusieurs options :

- 1) allumer le rocket stove extérieur devant la grange (avec du bois adapté = mauvais bois)
- 2) si la boisinière est allumée dans la grange faire chauffer dessus
- 3) faire chauffer sur le poêle de la chaumière.

Tu auras deux bacs à ta disposition pour effectuer la vaisselle, qu'il te faudra idéalement remplir avec de l'eau (non potable) préalablement chauffée.

- Bac 1 : bac de nettoyage
- Bac 2 : bac de rinçage

Pour faire la vaisselle, y a un espace dans l'atelier de la grange ou dehors devant la grange (à côté du brasero).

Penser à vider les cuvettes dans l'évier (évacuation raccordée) quand la vaisselle est finie.

3.4. GÉRER LES DÉCHETS

Les poubelles d'ordures ménagères et de recyclage passent le jeudi matin en bas du chemin (il faut forcément utiliser les sacs transparents de la mairie).

Penser à trier, autrement elles ne seront pas ramassées et on sera obligé de rouvrir les poubelles et de refaire le tri nous-mêmes.

Mais où donc déposer les différents types de déchets ? La réponse juste en dessous !

Type	Localisation
Verre	A côté de la Médic (ou Carlopoil)
Recyclage	Coin extérieur de la cuisine
Compost	A droite de la Médic (ou Carlopoil)
Containers	Salle des fêtes de Montabot

Pense à rincer les bouteilles de Nouzbi (bière de la grange) au fur et à mesure que tu les utilises, puis range-les dans les caisses dédiées la tête en bas ! Ça aidera pour le rinçage des bouteilles avant la prochaine session de brassage de bière !

PARTIE 4 - SE CHAUFFER, FAIRE DU FEU

Comme tu peux t'en douter, on ne se chauffe pas avec de l'électricité à la Grange mais au bois.

4.1. LE BOIS

La première question à laquelle nous proposons de te répondre est donc : où trouver le bois ? Tu vas constater qu'il y a différents types de bois en fonction des usages :

Usage	Type	Localisation
Allumage	Cagettes et cartons	A gauche de la caravane Médic (ou Carlopoil)

Chauffage (sauf brasero)	Bois sec. Vérifier le côté où se trouve le bois le plus sec	Abris bois au fond du terrain derrière la maison terre-paille.
Brasero et feu de camps	Bois de mauvaise qualité	Réserve entre les deux composteurs de toilettes sèches

Tu dois maintenant te demander quels sont les différents outils de chauffe? Ils sont décrits ci-après !

4.2. OUTILS DE CHAUFFE

4.2.1. Brasero et feux de camps

Le brasero se trouve devant la caravane Médic (ou Carlopoil), sous une bâche.

RAPPEL : surtout **ne pas utiliser le bois de chauffe**, utiliser du bois de mauvaise qualité ou du bois de palette.

1) Rocket stove pour l'eau de la vaisselle

Il est placé devant la cuisine de la grange

Utiliser du petit bois ou des petites bûches fendues (essayer d'éviter de prendre du bois de chauffe)

Le billot et une hachette sont situés à sa gauche.

2) Friteuse à bois

Elle est stockée dans la cuisine d'été (derrière l'atelier).

Utiliser du bois à chauffe rapide type palette.

Dessin ci-contre.



3) Cuisinière à bois / boisinière de la cuisine

Outils : poignée d'ouverture et tison accrochés sur le mur au-dessus et à gauche.

Utiliser des bûches de 35 cm de longueur maximum.

Remarque : C'est bien d'utiliser au maximum cet outil que ce soit pour cuisiner ou chauffer la pièce.

4) Poêle chaumière/maison terre paille

Outils : la poignée d'ouverture est suspendue au-dessus à droite du poêle

Utiliser des bûches de 40 cm de longueur maximum

La hachette et le billot sont au bout du banc devant le bâtiment.

5) Poêle de la yourte

Utiliser les bûches de petite section, de 30 cm de longueur maximum.

6) Poêle de la caravane Médic (Carlopoil)

Utiliser les bûchettes de 15-20 cm de longueur maximum.

7) Poêle de la caravane sauna

Voir « 5.2. Se laver », utiliser des bûchettes de 30 cm de longueur maximum.

8) Poêle chauffe-eau atelier

Voir « 5.2. Se laver », utiliser des bûches de 40 cm de longueur maximum.

Ne pas oublier que pour avoir du bois, il faut avoir fait du bois en amont !

Pour ce faire, des outils sont disponibles dans l'atelier : scie à buche, grande scie égoïne, merlin et fourniture tronçonneuse.

Au cours de ton séjour à la Grange, tu seras susceptible de te demander où jeter les cendres □ les cendres vont dans la haie, au niveau des toilettes sèches derrière la cabine de douche

PARTIE 5 – SE CONSERVER

5.1. SE SOULAGER

Pour pisser ou chier, 3 toilettes sèches s'offrent à toi. Le principe est simple : pour un pipi ou un caca, un à deux pots de sciure. Pas d'autres déchets que du PQ.

Où vider une fois le seau plein ? On n'hésite pas à se faire aider par un.e amie ! L'aire de compostage spécifique est située à côté des toilettes du haut. On peut rincer le seau, si besoin, avec de l'eau non potable de la tonne entre l'atelier et la maison terre-paille (et parfois un peu de vinaigre blanc pour le plaisir).

Plus de sciure ou de PQ ? Le stock est situé à côté des toilettes.

Il y a des serviettes hygiéniques dans toutes les toilettes.

On évite de faire pipi sur les orties (pour la soupe), on peut uriner le long des haies. On se lave les mains également à la tonne à eau non potable, il y a même du savon.

5.2. SE LAVER

Il y a différents endroits dont tu peux disposer pour te laver. On te décrit le mode opératoire pour chacun de ces lieux.

5.2.1. La douche de l'atelier

Le fonctionnement de cette douche étant un peu complexe, son explication n'est pas encore au point.

Mais comme la difficulté concerne surtout la régulation de l'eau chaude, elle reste tout à fait opérationnelle pour les douches froides...



5.2.2. La caravane Sauna/Douche

ATTENTION : éviter de marcher pieds nus aux alentours de la caravane (à cause des possibles résidus de chantiers qui pourraient les abîmer), et donc prévoir de marcher couvert.e.

Sauna (intérieur de la caravane)

- descendre le poêle et étaler la cendre sur les buttes du jardin et/ou dans la haie
- allumer le poêle: ouvrir ses deux volets circulaires (pour un tirage maximal), l'alimenter en papier, petit bois, et bûches de 40 cm maximum, puis craquer une allumette
- poser les pierres de lave sur le poêle, éventuellement imbibées d'eau (non potable), voire d'huiles essentielles
- avant de partir, fermer les volets du poêle

Douche (à l'extérieur de la caravane)

- à l'aide de l'échelle qui rejoint le bidon bleu situé au-dessus de la caravane, vérifier qu'il contient suffisamment d'eau non potable (si le réservoir est vide ou insuffisamment rempli, voir la notice "Pompage")
- ouvrir la vanne (dont la poignée doit être dans le prolongement du tuyau)

Pour tout cela, tu auras besoin d'eau. On t'explique tout dans la notice ci-dessous!

LE POMPAGE D'EAU

(pompe électrique filaire de marque Karcher)

La pompe consomme 800 Watts, ce qui est trop puissant pour le système. Il te faudra donc démarrer le groupe électrogène (voir plus haut dans la partie électricité).

- Brancher la pompe sur une prise à l'extérieur du local technique
- Visser le tuyau bleu transparent au bout de la pompe

1. Pompage vers la réserve d'eau de l'atelier (bidon noir)

- Fixer le tuyau jaune (de type arrosage, marque Karcher) sur le raccord au-dessus de la pompe
- Appuyer sur l'interrupteur noir de la pompe pour le démarrer et l'arrêter : lorsque le pompage remplit la réserve de l'atelier (bidon noir), celle-ci est pleine lorsque de l'eau ressort par le "trop plein" (tuyau jaune qui descend le long du pignon de la grange).

2. Pompage vers la réserve d'eau de la caravane douche/sauna (bidon bleu)

- Fixer le tuyau d'arrosage jaune sur le raccord au-dessus de la pompe
- Placer l'autre bout du tuyau dans le bidon bleu
- Démarrer la pompe

5.3. S'HABILLER

Tu as un petit coup de froid, les pieds mouillés ou tu as oublié ta petite culotte ? Ou au contraire tu veux faire don de tes plus beaux ornements ?

Il y a des vêtements à disposition (pour les emprunter ou pour les emmener vers de nouveaux horizons) dans la pièce principale de la Carlopoil. Les clefs sont dans l'armoire à clefs dans la cuisine de la Grange. Les vêtements sont à ranger selon les étiquettes ! On referme à clef en partant !

Tu es à la recherche de bottes pour aller sauter dans les flaques ou de gants pour un chantier ? Tu peux en emprunter à l'atelier.

5.4. SE SOIGNER

Le point Médic se situe sur la partie droite de la pièce principale de la Carlopoil, les clefs sont dans l'armoire à clefs dans la cuisine de la Grange. Tu y trouveras des médicaments et des huiles essentielles ainsi que des produits pour laver ta peau ou tes quenottes.

Il y a des serviettes hygiéniques dans toutes les toilettes.

PARTIE 6 – SE REPOSER

Pour dormir, tu pourras disposer de deux espaces en dur, ou du terrain pour camper.

Les espaces avec un toit sur la tête se situent :

- à l'étage de la chaumière : 8 places. Prévoir des draps ou un duvet perso pour protéger les matelas. Les chaussures et les chien.ne.s ne sont pas accepté.es dans le dortoir !
- au-dessus de la cuisine: dortoir de fortune d'environ 10 places. Les matelas sont posés sur des bottes de pailles, sous une toiture en tôles. Tu accèderas à ce dortoir par l'échelle. Il y a des couvertures en stock.

Pour le camping, vous pouvez poser votre tente où vous voulez sur les espaces libres mais **surtout pas sous l'éolienne**.

PARTIE 7 – S'ÉDUQUER

7.1. LIBRAIRIE / INFOKIOSQUE

La librairie et l'infokiosque sont dans la salle du bas de la chaumière. Les livres sont à vendre au prix indiqué dessus et les brochures sont à prix libre.

7.2. BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque se situe à l'étage de la chaumière, à côté du dortoir.

Les ouvrages qui s'y trouvent sont à consulter sur place, ou à emprunter (1 mois maximum). Si tu empruntes un ouvrage, tu as un cahier à disposition sous l'escalier pour indiquer le titre de l'ouvrage, la date de l'emprunt, ton nom et ton numéro de téléphone.

PARTIE 8 – AVANT DE QUITTER LA GRANGE

- Laver la vaisselle
- Ne rien laisser traîner sur les tables
- Emporter les restes
- Ranger les aliments non périssables dans le garde-manger
- Vider l'eau de la vaisselle
- Passer un coup de balai
- Emmener les cadavres de bouteilles sauf les bouteilles de la Nouz'bi et du jus du pomme
- Ne pas repartir avec du matériel de la grange (frontales, livres, portes...)
- Vérifier que le velux du dortoir est bien fermé, de même que pour les fenêtres et portes
- Vider le compost dans le jardin
- Éteindre les onduleurs
- Éteindre les lumières
- Fermer les bouteilles de gaz
- Remplir la caisse "prix libre" si vous avez consommé des denrées et/ou du bois
- Refermer les clôtures derrière soi
- Ranger à l'abri les objets qui pourraient s'envoler dehors
- En cas de problème, laisser un mot par écrit ou téléphone.